

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : **04-109977**

(43)Date of publication of application : **10.04.1992**

(51)Int.Cl.

A63F 5/04

A63F 9/00

(21)Application number : **02-231274**

(71)Applicant : **OLYMPIA:KK**

(22)Date of filing : **31.08.1990**

(72)Inventor : **FURUICHI YASUHIRO**

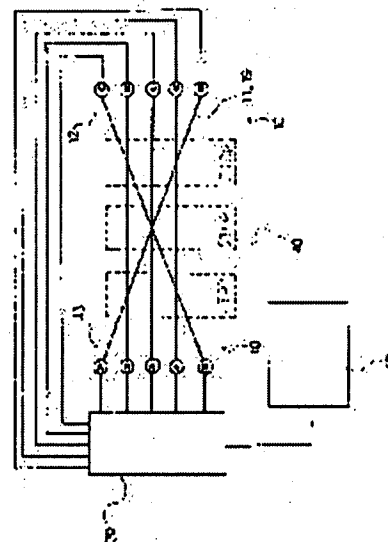
(54) SCORING LINE LIGHT-EMITTING DEVICE

(57)Abstract:

PURPOSE: To make it possible for a player to identify a scoring pattern by looking at only a reel window by using an emission controller which controls emission of light from five individual linear light sources provided along a scoring line to emit light from the linear light source of a scoring line corresponding to the number of coins put in, among five linear light sources.

CONSTITUTION: When one coin is put in, only a linear light source 10 at the third position from above emits light; i.e., an optical fiber 11 emits red light as a red light source 12 corresponding to a center scoring line 19 emits light.

Similarly, when two coins are put in linear, 7 light sources 10 except those at upper and lower ends i.e., three linear light sources 10 emit light and when three coins are put in all the linear, light source 10 emit light. Then, a player visually recognizes light emitted from the linear light sources 10 while posing his field of view on a reel window 40 and recognizes the scoring line 19. Among the linear light sources 10 which emit light when coins are put in, after a game is completed, those which correspond to the scoring line 19 where a combination of patterns for scoring is made, i.e., a blue light source 13 emits light and thereby the optical fiber 11 emits blue light, and the player sees light emitted from the linear light sources 10 and recognizes the scoring pattern.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

⑩ 日本国特許庁(JP)

⑪ 特許出願公開

⑫ 公開特許公報(A) 平4-109977

⑬ Int. Cl.⁷

識別記号

庁内整理番号

⑭ 公開 平成4年(1992)4月10日

A 63 F 5/04
9/005 1 6 A
5 1 2 Z6777-2C
6777-2C

審査請求 未請求 請求項の数 3 (全9頁)

⑮ 発明の名称 入賞ライン発光装置

⑯ 特 願 平2-231274

⑰ 出 願 平2(1990)8月31日

⑱ 発 明 者 古 市 靖 博 東京都台東区東上野2丁目15番12号 ニフコービル 株式
会社オリンピア内

⑲ 出 願 人 株式会社オリンピア 東京都台東区東上野2丁目15番12号 ニフコービル

⑳ 代 理 人 弁理士 黒田 博道 外3名

明 細 書

1. 発明の名称

入賞ライン発光装置

2. 特許請求の範囲

(1) 有底円筒状であって回転中心軸を水平とした8つの回転リールに 各々対応して8つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、

3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の線光源を設けると共に、

その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置 を備え、

その発光制御装置は、5本の線光源のうちスロ

ットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ラインの線光源を発光させることを制御可能であるよう形成されたこと、を特徴とする入賞ライン発光装置。

(2) 有底円筒状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リールに 各々対応して3つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、

3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の線光源を設けると共に、

その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置 を備え、

発光制御装置は、入賞絵柄の組合せに該当することになった入賞ラインの線光源を発光させること、を制御可能であるよう形成されたこと、

特開平4-109977(2)

を特徴とする入賞ライン発光装置。

(3) 有底円筒状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リールに、各々対応して3つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、

3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に附して5本の線光源を設けると共に、

その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置を備え、

発光制御装置は、5本の線光源のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ラインの線光源を発光させること、及び入賞絵柄の組合せに該当することとなった入賞ラインの線光源を発光させること、を制御可能であるよう形成されたこと、

回転中心軸を水平とした3つの回転リール50に各々対応して3つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓40をゲーム機表側中央付近に設け、このリール窓40に回転リール50外周に貼付されたリールテープ60に描かれた表示された絵柄61が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成している。

このリール窓40には、3つのリール窓40を水平方向に横切って3つの回転リール50外周の絵柄61の組合せを表す3本の入賞ライン19と、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リール50外周の絵柄61の組合せを表す2本の入賞ライン19とが描かれている。

このようなスロットマシンにおけるゲームの入賞の種類は、コインの投入枚数や入賞ライン19に沿った絵柄61の組合せの種類によってたくさんパターンがある。

コインの投入枚数は1枚から3枚であり、その投入枚数に応じてその1ゲームにおいて入賞となり得る入賞ライン19の本数が増加するよう設

を特徴とする入賞ライン発光装置。

3. 発明の詳細な説明

「産業上の利用分野」

本発明は、入賞ライン発光装置、

更に詳しくは、スロットマシンの正面中央付近に設けられた3つのリール窓を横切って固定される5本の入賞ラインを、そのスロットマシンのゲーム進行に応じて点灯させたり、消灯させたりすることができるような装置、に関するものである。

「従来の技術」

(1) 従来のスロットマシンを、第2図及び第3図に基づいて説明する。

第2図は、スロットマシンの回転リールとその回転リールに貼付されるリールテープとを示す斜視図である。また、第3図は、従来のスロットマシンの正面図である。

従来のスロットマシンは、有底円筒状であって

されている。また入賞となる絵柄61の組合せは、ゲーム機の上パネル49などに小さく表示されている。

(2) しかしながら、ある1ゲームについて自分はコインを何枚投入し、それによってどれが入賞ライン19となりうるか、又は、リール窓40に出た絵柄61のみを目視してその1ゲームにおいて入賞絵柄の組合せがあるかどうか、といった判別は、経験を積んで入賞絵柄の種類が頭に入ったようなプレーヤーでないと困難である。

このため、従来のスロットマシンには、例えば第3図に図示したような、入賞ラインランプ70を設けていた。

即ち、リール窓40の近傍(第3図に示す例にあつてはゲーム機に向かってリール窓40の右側)に、5本の入賞ライン19にそれぞれ対応した入賞ラインランプ70を設けることとしていた。

(3) この入賞ラインランプ70は、ゲームスタート時にコインの投入枚数に応じて入賞の可能性のある入賞ライン19に該当するものが点灯すると

特開平4-109977(3)

ともに、ゲーム終了時に入賞絵柄の組合せとなった入賞ライン19に対応するものが点灯或いは点滅するよう形成されている。

要に具体的に説明する。ゲームスタート時に、コイン投入枚数が1枚の場合は中央の入賞ライン19に対応する上から3番目の入賞ラインランプ70のみが点灯し、コイン投入枚数が2枚の場合は上下端を除く3つの入賞ラインランプ70が点灯し、コイン投入枚数が3枚の場合には全ての入賞ラインランプ70が点灯する。プレイヤーは、入賞ラインランプ70の点灯を目視することによって入賞の可能性のある入賞ライン19を確認できる。

そして、ゲームが終了した場合には、コイン投入時に点灯した入賞ラインランプ70のうち、入賞絵柄の組合せとなった入賞ライン19に対応する入賞ラインランプ70のみが点灯或いは点滅し、他の入賞ラインランプ70は消灯する。プレイヤーは、入賞ラインランプ70の点灯或いは点滅を目視することによって入賞絵柄の組合せとなっ

た入賞ライン19を確認できる。

「発明が解決しようとする課題」

(1) しかしながら、従来のスロットマシンの入賞を示すための入賞ラインランプ70には、次のような欠点があった。

即ち、プレイヤーは、スロットマシンのリール窓40に現れる絵柄81のみに視線を集中させていることがほとんどであり、そのリール窓40の近傍にある入賞ラインランプ70の点灯又は消灯は、リール窓40にあった視線を入賞ラインランプ70の方へ移さなければ確認できない。

コイン投入時にどの入賞ライン19に絵柄81が揃えば入賞となるかを確認するために入賞ラインランプ70の方へ視線を変えること、又は1ゲームが終了する毎に入賞ラインランプ70の方へ視線を変えることは、その煩わしさやゲームに対する集中力の低下防止、等の理由から、一般のプレイヤーが好むところではない。

(2) コイン投入時にどの入賞ライン19に絵柄8

1が揃えば入賞となるか、又は入賞となった場合にどの入賞ライン19に絵柄81が揃ったために入賞となったか、ということ、リール窓40のみに視線を集中させているだけで判別できるようなスロットマシンがあれば、上記のような従来技術の欠点は解決できる。

(3) 本発明の解決すべき課題は、

- ① コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに絵柄が揃えば入賞となるか、ということ、リール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供すること、
- ② 入賞となった場合にどの入賞ラインについての絵柄が入賞絵柄の組合せとなったか、ということ、リール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供すること、
- ③ コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに絵柄が揃えば入賞となるか、及び入賞となった場合にどの入賞ラインについての絵柄が入賞絵柄の組合せとなったか、ということ、リール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを

提供すること、にある。

「課題を解決するための手段」

前記したような従来技術の欠点を鑑みた本発明者は、以下のような発明を提供する。

即ち、前記の①の課題を解決するための請求項(1)記載の発明は、

有底円筒状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リールに、各々対応して3つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が横方向に3つずつ目視可能となるように形成し、3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に付して5本の線光源を設けると共に、その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置を備え、

特開平4-109977(4)

その発光制御装置は、5本の線光源のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ラインの線光源を発光させることを制御可能であるよう形成されたこと、を特徴とする。

また、前記の②の課題を解決するための請求項(2)記載の発明は、

有底円筒状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リールに、各々対応して3つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の線光源を設けると共に、その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置を備え、

発光制御装置は、入賞絵柄の組合せに該当する

こととなった入賞ラインの線光源を発光させること、

を特徴とする。

更に、前記の④の課題を解決するための請求項(3)記載の発明は、

有底円筒状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リールに、各々対応して3つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の線光源を設けると共に、その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置を備え、

発光制御装置は、5本の線光源のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ラインの線光源を発光させる

こと、及び入賞絵柄の組合せに該当することとなった入賞ラインの線光源を発光させること、を制御可能であるよう形成されたこと、を特徴とする。

「作用」

以下に、本発明に係る入賞ライン発光装置の作用について説明する。

(1) まず、請求項(1)記載の発明に係る入賞ライン発光装置の作用について説明する。

① 請求項(1)記載の発明に係る入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作しようとするプレーヤーは、スロットマシンに1枚ないし8枚のコインを投入する。

② コイン投入枚数に応じて、発光制御装置が5本の線光源の発光を制御する。

プレーヤーは、リール窓に視線を置きながらも、線光源の発光を目視することによって入賞の可能性のある入賞ラインを確認できる。

(2) 次に、請求項(2)記載の発明に係る入賞ラ

イン発光装置の作用について説明する。

① 請求項(1)記載の発明に係る入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作して、ゲームを行う。

② ゲームが終了した場合、発光制御装置は、コイン投入時に発光した線光源のうち、入賞絵柄の組合せとなった入賞ラインに対応する線光源のみを発光させるよう制御する。

プレーヤーは、リール窓に視線を置きながらも、線光源の発光を目視することによって入賞絵柄の組合せとなった入賞ラインを確認できる。

(3) 最後に、請求項(3)記載の発明に係る入賞ライン発光装置の作用について説明する。

① 請求項(1)記載の発明に係る入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作しようとするプレーヤーは、スロットマシンに1枚ないし3枚のコインを投入する。

② コイン投入枚数に応じて、発光制御装置が5本の線光源の発光を制御する。

プレーヤーは、リール窓に視線を置きながらも、

特開平4-109977(5)

線光源の発光を目視することによって入賞の可能性のある入賞ラインを確認できる。

④ ゲームが終了した場合、発光制御装置は、コイン投入時に発光した線光源のうち、入賞給柄の組合せとなった入賞ラインに対応する線光源のみを発光させるよう制御する。

プレイヤーは、リール窓に視線を変えながらも、線光源の発光を目視することによって入賞給柄の組合せとなった入賞ラインを確認できる。

「実施例」

以下、本発明を実施例によって更に詳しく説明する。

第1図は、請求項(3)に示す発明に係る入賞ライン発光装置の一実施例を示す概念図である。

以下に、本実施例の構成について説明する。

本実施例の入賞ライン発光装置を使用するスロットマシンは、有底円筒状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リール50に、各々対応し

て3つ横並びに設けられた縦長方形のリール窓40を設け、このリール窓40に回転リール50外周に貼付されたリールテープ60の給柄61が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成されている。

また、3つのリール窓40を水平方向に横切って3つの回転リール50の給柄61の組合せを表す2本の入賞ライン19と、3つのリール窓40を対角方向に横切って3つの回転リール50の給柄61の組合せを表す2本の入賞ライン19とに沿って5本の線光源10を備え、その5本の線光源10の発光を個別に制御する発光制御装置20を備えている。

なお、図示は省略するものの、本実施例の入賞ライン発光装置を使用するスロットマシンは、入賞ラインランプを用いていない。

① 線光源10は、ゲーム機正面側に向かって発光可能であるような光ファイバー11と、その光ファイバー11に対して光を供給する2種類の光源とを備えて形成されている。2種類の光源と

制御装置30から供給される。

以下に、本実施例の作用について説明する。

① 本実施例に係る入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作しようとするプレイヤーは、スロットマシンに1枚ないし3枚のコインを投入する。

② コイン投入枚数に応じて、発光制御装置20が5本の線光源10の発光を制御する。

具体的には、コイン投入枚数が1枚の場合は、中央の入賞ライン19に対応する上から3番目の線光源10のみが発光する。即ち、中央の入賞ライン19に対応する赤色光源12の発光によって光ファイバー11が赤く発光する。

同様に、コイン投入枚数が2枚の場合は、上下端を除く3つの線光源10が発光し、コイン投入枚数が3枚の場合には全ての線光源10が発光する。

するとプレイヤーは、リール窓40に視線を変えながらも、線光源10の発光を目視することに

は、光ファイバー11の右端から赤い光を供給する赤色光源12、及び光ファイバー11の左端から青い光を供給する青色光源13である。

③ 発光制御装置20は、5本の線光源10のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞給柄の組合せとなりうる入賞ライン19の線光源10を発光させること、及びゲーム終了時に入賞給柄の組合せに該当することとなった入賞ライン19の線光源10を発光させること、を制御可能であるよう形成された装置である。

本実施例にあつては、スロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞給柄の組合せとなりうる入賞ライン19については、赤色光源12を用いて光ファイバー11を発光させ、ゲーム終了時に入賞給柄の組合せに該当することとなった入賞ライン19については、青色光源13を用いて光ファイバー11を発光させることとしている。

なお、スロットマシンへのコイン投入枚数、及び入賞給柄の組合せの存否等についての情報は、スロットマシンのゲームの進行を制御するゲーム

特開平4-103977(6)

よって入賞の可能性のある入賞ライン19を確認できる。

③ ゲームが終了した場合、発光制御装置20は、コイン投入時に発光した線光源10のうち、入賞絵柄の組合せとなった入賞ライン19に対応する線光源10のみを発光させるよう制御する。

即ち、入賞絵柄の組合せとなった入賞ライン19に対応する青色光源13が発光することによって発ファイバー11が青く発光する。

するとプレーヤーは、リール窓40に視線を置きながらも、線光源10の発光を目視することによって入賞絵柄の組合せとなった入賞ライン19を確認できる。

以下に、本実施例の効果について説明する。

① 本実施例によれば、

コイン投入枚数に応じてどの入賞ライン19に絵柄61が揃えば入賞となるか、及び入賞となった場合にどの入賞ライン19についての絵柄61が入賞絵柄の組合せとなったか、ということをし

に入賞絵柄の組合せに該当することとなった入賞ライン19の線光源10を発光させること、を制御可能であるよう形成された装置である」として説明した。

本発明に係る入賞ライン発光装置は、前記した実施例の入賞ライン発光装置に限られるものではない。

② 発光制御装置20が、5本の線光源10のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ライン19の線光源10を発光させることを制御可能であるよう形成された装置であるような、請求項(1)記載の発明に対応する入賞ライン発光装置を提供することもできる。

次に、このような入賞ライン発光装置の作用を説明する。

このような入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作しようとするプレーヤーは、スロットマシンに1枚ないし3枚のコインを投入する。そのコイン投入枚数に応じて、発光制御装置20

ール窓40のみを見ていて判別であるようなスロットマシンを提供することができた、

という効果がある。

② 本実施例によれば、スロットマシンの中パネル部分の有効利用を図ることができる。即ち、入賞ラインランプを省略することができたので、入賞ラインランプの設置に要していたスロットマシン内のスペースがいらなくなってスペースの有効利用を図ることができる。

加えて、入賞ラインランプの点灯に伴って発生していた熱による周辺機器への悪影響もなくなることとなる。

以下に、本実施例のバリエーションについて説明する。

(1) 前記した実施例の入賞ライン発光装置においては、「発光制御装置20は、5本の線光源10のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ライン19の線光源10を発光させること、及びゲーム終了時

0が5本の線光源10の発光を制御する。

するとプレーヤーは、リール窓31に視線を置きながらも、線光源20の発光を目視することによって入賞の可能性のある入賞ライン19を確認できる。

更に、このような入賞ライン発光装置の効果の説明する。

このような入賞ライン発光装置によれば、コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに絵柄が揃えば入賞となるか、ということをしリール窓のみを見ただけで判別であるようなスロットマシンを提供することができるといえる効果がある。

② 発光制御装置20が、ゲーム終了時に入賞絵柄の組合せに該当することとなった入賞ライン19の線光源10を発光させることを制御可能であるよう形成された装置であるような、請求項(2)記載の発明に対応する入賞ライン発光装置を提供することもできる。

次に、このような入賞ライン発光装置の作用を説明する。

特開平4-109977(7)

このような入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作して、ゲームを行ってゲームが終了した場合、発光制御装置20は、コイン投入時に発光した緑光源10のうち、入賞絵柄の組合せとなった入賞ライン19に対応する緑光源10のみを発光させるよう制御する。

するとプレーヤーは、リール窓81に視線を置きながらも、緑光源10の発光を目視することによって入賞絵柄の組合せとなった入賞ライン19を確認できる。

更に、このような入賞ライン発光装置の効果を説明する。

このような入賞ライン発光装置によれば、入賞となった場合にどの入賞ライン19についての絵柄が入賞絵柄の組合せとなったか、ということのリール窓81のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供することができるという効果がある。

(2) 前記した実施例の入賞ライン発光装置においては、緑光源10は発光制御装置20の制御に

採用した。この光ファイバー11は、連続した線状に発光するように形成することもできるし、縦線上に発光させることもできる。

又、緑光源として光ファイバー11に限らず、例えば、透光性を有する材料のうち、盤面手前側を除いてマスキングしたような素材であっても、緑光源として機能するものであれば使用できる。

④ 図示は省略するが、以下のように形成することもできる。

即ち、光ファイバー11の両端に異なる光源を設けるのではなく、光ファイバー11の一端にのみ複数の光源を設けると共に、発光制御装置20がそれら光源による光ファイバーへの光の供給の切替を行わせることができるように形成し、ゲーム開始時とゲーム終了時とで発光色を変えるもである。

「発明の効果」

本発明のうち、請求項(1)記載の発明によれば、コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに絵柄

によって「発光」する、として説明したが、本発明に係る入賞ライン発光装置にいう「発光」は単なる「点灯」のみではなく、発光と消灯とを繰り返すような「点滅」をも含むこととする。

(3) 前記した実施例の入賞ライン発光装置においては、光ファイバー11の両端に各々赤色光源12と青色光源13とを設けてこれらを発光制御装置20で制御することによって、光ファイバー11の発光色をゲーム開始時とゲーム終了時とで異ならしめることとした。

しかしながら、本発明に係る入賞ライン発光装置はこれに限られるものではない。

① 必ずしも、ゲーム開始時とゲーム終了時とで異ならしめる必要はないし、また、光ファイバー11の発光色を単色としても、ゲーム開始時とゲーム終了時とで上記(2)のように発光方法を変えることによって、プレーヤーに異なった情報である旨を伝えることもできる。

② 前記した実施例では、緑光源として光ファイバー11、赤色ランプ12、青色ランプ13等を

が揃えば入賞となるか、ということのリール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供することができた、という効果がある。

また、本発明のうち、請求項(2)記載の発明によれば、

入賞となった場合にどの入賞ラインについての絵柄が入賞絵柄の組合せとなったか、ということのリール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供することができた、という効果がある。

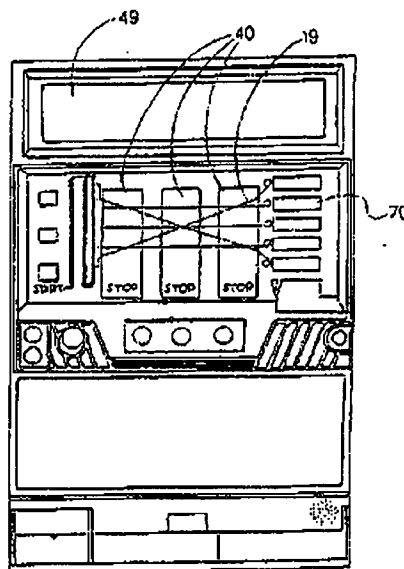
更に、本発明のうち、請求項(3)記載の発明によれば、

コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに絵柄が揃えば入賞となるか、及び入賞となった場合にどの入賞ラインについての絵柄が入賞絵柄の組合せとなったか、ということのリール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供することができた、という効果がある。

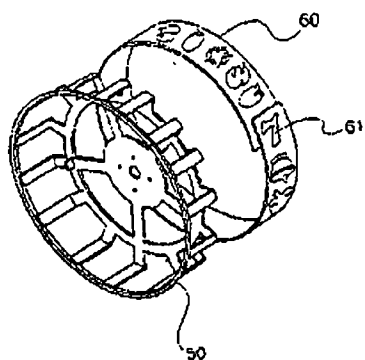
4. 図面の簡単な説明

特開平4-109977(9)

第3図



第2図



特開平4-109977

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成11年(1999)1月19日

【公開番号】特開平4-109977

【公開日】平成4年(1992)4月10日

【年号号数】公開特許公報4-1100

【出願番号】特願平2-231274

【国際特許分類第6版】

A63F 5/04 516

9/00 512

【F I】

A63F 5/04 516 A

9/00 512 Z

手続補正書

平成9年8月23日

特許庁長官 殿

1. 参考の表示

平成2年特許第231274号

2. 補正をする旨

事件との関係

特許出願人

名称

株式会社 オリンピア

3. 代理人

住所

東京都中央区本町三丁目5番7号 近江ビル4F
〒103 電話 03(3567)4492(代2)

氏名

(0003) 奥田 隆 道

4. 補正対象項目

明細書

5. 補正対象項目名

全文

6. 補正の内容

明細書の面

明 細 書

1. 発明の名称

入替ライン発注装置

2. 特許請求の範囲

(1) 3つの回転リールにそれぞれ対応して3つ横並びに設けられた縦長形状のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール毎周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、

3つのリール窓を横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを要する本の入替ラインと、3つのリール窓を斜方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを要する本の入替ラインと、に揃って3本の発光線を表示すると共に、

その3本の発光線の発光の強弱に制御する発光制御装置を設け、

その発光制御装置は、3本の発光線のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じて入替線の強さを制御する入替ライン発注装置、

(2) 3つの回転リールにそれぞれ対応して3つ横並びに設けられた縦長形状のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール毎周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、

3つのリール窓を横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを要する本の入替ラインと、3つのリール窓を斜方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを要する本の入替ラインと、に揃って3本の発光線を表示すると共に、

その3本の発光線の発光の強弱に制御する発光制御装置を設け、

発光制御装置は、入替線の組合せに該当することとなる入替ラインの発光強度を要する本の入替ラインと、入替線可能であるように形成され、を特徴とする入替ライン発注装置、

(3) 3つの回転リールにそれぞれ対応して3つ横並びに設けられた縦長形状のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール毎周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、

3つのリール窓を横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを要する本の入替ラインと、3つのリール窓を斜方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合

特開平4-109977

第1に、何れは果し用に示すように、3つの回転リール50a)にはそれぞれ
>2個のばね付られた駆動歯50d)のリール突如部E、スロットマシンに付いてい
る。

全として、リーマン(機)に、資本金を振り出し、その中に返済のために、回転リール(50)の
図に示された起用(61)が動力源によつて目盛可変となるように接続されてい

第2に、例が加し、2回に示すように、3つのリール系(組)を横断して3つの同値リール(組)の対称(互)の既成式を算する本筋の系ライン(組)と、3つのリール系(組)の各月方向に割切つて3つの同値リール(組)の対称(互)の既成式を算する本筋の入替ライン(組)と、これによって本筋の既成式(組)の算出を行っている。

上図の各相(10)は、例えば第1面に即すように、第2マイバー(11)と、2相間の界面、あるいは第1相(12)及び第2相(13)とを分離している。なお、第2相(10)としては、第2マイバー(11)、第1相(12)、第2相(13)に限定されるものでない。

第3に、例えば第1回に示すように、5本の道歩道(1)の歩道と歩道に設置する電灯設置位置(2)を調べている。

さらに、児童労働問題(10)は、労働所定労働時間と相当することになった児童
ウインの給養(11)を児童させている。

1.3) 計算所(1) 及び(2)の積目は、前記の第1の項目を算定するためのものであり、その4つの8を捨てるとする。

第1に、例えば第1回に示すように、最初の回線リレー係時に発生効果として、つねにばばにおけられた教員母方のリール演習者、スロットマシンに對して行

そして、リーマン(4)には、例えが如く、2 図に従うように、四角リーマン曲
の図に示された結核(4)が図を内に3 図で図明したなまよりに示されている。

図2に、例えば第1, 2 図に示すように、3つのリール図(1)(2)を結合させて3つの四反リール(4)の換価(5)の組合せを求むる入換ライン(4)と、3つのリール表(4)を各方向面に賣りつけて3つの四反リール(4)の換価(5)の組合せを求

と2本の入線ライン(19)と、(3)によって5本の線が派川(10)を形成している。

上図を裏面図は、判入位置 図に示すように、ホフマイパー(1)と、2個鎖の付着、黄と赤の光沢(1)及び白の光沢(2)とから構成している。なり、紙張の裏面としては、ホフマイパー(1)、赤と白の光沢(1)、赤と白の光沢(2)とから構成されるものでない。

例3に、例1及び例2に示すように、木の端が(1)の足で正確に切れる
る条件が満たされている。

次に、伊天降初は四つ折に、左本の複製品(10)の右も入ロケットマンへのフ
イン取る数値に匹じたる量抽射の風力位となりうる入フイン(19)の跡が証(10)
を写したること、及び入風抽射の割合に成することとなった入フイン(1)
の跡が先(10)を先とせしこと、と判明し得るやうな状態にある。

「樂園」

以下に、本発明に係る各ライン受光装置の作用について説明する。

(1) まず、球根型(1)記載の發明に係る入料ライン発生装置の体組について説明する。

01 既述(1)に従って、係入ラインの電流値を付したスロットマシンを操作しようとするプレイヤーは、スロットマシンに1枚ないし3枚のコインを投入する。

②コイン投入回数に応じて、賭券の抽選回数が基本の抽選回数の数倍に増加する。

ブリーカーは、リーマン(44)に徴収された金ながらも、解決までの数州を移動することによって入賞の可能性のある賞ライン(11)を確保できる。

〈2〉次に、特許項(2)記載の孔部に係入したライン発光素子の作用について説明する。

④試演(1): 距離の短縮に伴い入射ラインが狭く短く入ったスロットマシンを
2台として、ゲームを行う。

②ゲームが終了した場合、野光利和数(10)は、サイン投入時に指定した領光数(10)のうち、入札競争の組合せと決った入札ライン(10)に相当する領光数(10)のみを配分するよう設計する。

プレーヤーは、リアルな場に相手を置きながらも、相手の(仮)の動きを予測
することによって、実際の試合と違ったライン・位置でプレーする。

(3) 最長に、請求項(3)記載の定時に組み入員サイン発生装置の出力について説明する。

④増収策() 上記の弊害に對する入替ライン見直し等を導入したスロットマシンを
 減停しようとするプレーヤーは、スロットマシンに1枚加はし8枚のコインを返
 します。

②コイン投入後数秒に待たず、現金投入処理(初)より次の現金投入(10)の表示を消滅
する。

プレーヤーは、リアルタイムに視界を動かしながら、敵を感知したときに目撃するタイミングによって賞の取得値が異なるというシステム（バネ）が実装される。

②ゲームが無了した場合、別々の課税課税(10)は、コイン投入時に発生した課税課税(10)のうち、入賞抽選の割合となった入賞コイン(10)に相当する額が課税(10)のみを課税するよう取組む。

ブレーケーは、ボール(球)に押戻しを受けるが、球を元の位置に戻す力
することによって入射角と反射角が等しくなる現象(イシバキ)と呼ばれる。

以下、本特許を最速期によって更に詳しく説明する。

為1図は、図1(3)に示す花柄に色を入りラインで花柄の一部分を塗りつぶす図である。

以下に、本実施例の裏面についてお説する。
本実施例の入替ライン用交換器に用いるスロットマシンは、市販の図様である。

つて両面中心軸な水平とした3つの両面リール5巻に各4枚巻込んで3つ機軸間に掛けられた経長は方向のリール巻40を掛け、このリール巻40に両面リール5巻毎に巻込付されたリールテープ60の長は約1mの幅方向に3つずつ両面可成りなるように形成されていく。

また、3つのルールど40番を水平方向に横切って3つの縦線ルール50の境界
6)の結合を形成する3番の入流ライン19と、3つのルールど40と対角方向に
横切って3つの縦線ルール50の境界51の結合を形成する2番の入流ライン19

とに沿って5本の仮光線10を引ると共に、下の5本の真光線11の尾光を
図6に對照する尾光の解像度よりも調べている。

なお、図示は概略するものの、本実施例の入替ライン補充装置を使用するシステムマシンは、入替ラインランプを用いていない。

①時光光1)は、ゲーム反応板に向かって発光可能であるような光ファイバー1)と、その光ファイバー1)に対して光を反射する2)種類の発光素子とを有して形成されている。2)種類の発光素子とは、光ファイバー1)の右端から赤い光を発する赤色光素子2)及び光ファイバー1)の左端から青い光を発する青色光素子3)である。

④用地利用計画を2号地、3号地の増大率10のうちスロートマシンへのコイン投入
回数に合わせた入賞回数の割合となり入賞タイム15の確立率10を発生さ
せること、及びゲーム終了時に入賞時刻の割合に該当することとなった入賞ラ
イン10の確立率10を発生させること、を閉閉可能であるよう構成された装置
である。

本実施例においては、スロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞確率の割合せきにより入賞コイン19については、黄色LED18を用いて光ファイバー17を発光させ、ゲーム終了時に入賞確率の割合せきに該当することとなった入賞コイン18については、青色LED18を用いて光ファイバー17を発光させることとしている。

なお、スロットマシンへのコイン投入状況、及び入替場所の組合せの両面等に関する情報は、スロットマシンのゲームの進行を開始するゲーム開始直後80から発信される。

以下に、本発明の作用について説明する。

②コイン投入回数に応じて、見当り金額20が5本の抽選に10の当選を創出

具体的には、フイン松入枚数が1枚の場合は、中央の入葉ライン19に所定する上から2番目の総光量10のみが汎光する。即ち、中央の入葉ライン19に所

特開平4-109977

市する全光線源にその光量によって見方ファイバー1が得られ見光する。

同時に、コイン投入回数及び注の場合は、上下段階で3つの増減灯10が燃え、コイン投入数及び注の枚数の割合に応じて全ての増減灯10が燃える。

するとプレーヤーは、リース番号4に照準を定むながらも、増減灯10の光量を目標のものにして自分の勝利の可能性のある入賞ライン19を確認出来る。

このゲーム機には出場券、既出の増減灯20は、コイン投入時に発生した増減灯10のうち、入賞条件の組合せとなった入賞ライン19に対応する増減灯10のみを消滅させるよう制御する。

即ち、入賞条件の組合せとなった入賞ライン19に対応する増減灯10が消滅することによって見方ファイバー1が得られ見光する。

するとプレーヤーは、リース番号4に照準を定めながらも、増減灯10の増減を自覚することによって入賞条件の組合せとなった入賞ライン19を確認出来る。

以下に、本発明の作用について説明する。

従来の遊技場では、コイン投入後次第に応じてどの入賞ライン10に燃焼した増減灯は入賞となるか、及び人数となった場合にどの入賞ライン19についての給料も3人入賞条件の組合せとなったり、ということがそれぞれ4回のみを見ていて利用者がそれより上のスロットマシンを照準にする必要もなく、という状態であった。

従来特許分野によりスロットマシンの中パネル部分の有効利用可能とすることがある。即ち、入賞ラインランプを照準することができたので、入賞ラインランプの設置に依りて広いスロットマシンのスペースがいらないでスペースの有効利用が可能となるのである。

加えて、入賞ラインランプの点灯に伴って発生していた異による遊技者への迷惑を省けることとなる。

以下に、本発明のパリメーションについて説明する。

(1) 上記した従来の遊技場の入賞ライン見光装置においては、増減灯10が燃焼20は、その増減灯10のうち入賞ライン19へのコイン投入回数及び注に於いて燃焼した増減灯の数を全てとりつづるカウンタ10の増減灯10を消滅させることである。従って人員

了時に入居証明の提出等に相当することとなった入居ライン①の観光照①と②の発生をせよ、と裁判所はどのような方法で決定された点であるとして指摘した。本判決に係る入居ライン発生基準は、仮設した実例の入居ライン発生範囲に照らされるものではない。

③観光照発生基準が、④の観光照①②のうちスロットマシンを遊玩するコイントラックに付いた入居証明を提示する必要がある入居ライン①の発生と⑤の観光照③を提示すること制附可能であるよう形成された位置であることが、請求項（１）の趣旨に対応する入居ライン発生範囲を規定することである。

次に、このような入居ライン発生範囲の作用を検討する。

このように入居ライン発生範囲を輸入スロットマシンを遊玩しようとするプレーヤー、スロットマシンに接近しない状態にあるコイントラックを提示する。そのコイントラック投入後に伴って、観光照第③までが本入居ライン①の発生と見做すことができる。

するとプレーヤーは、リーセグメントに両端設置されながら、観光照③の発生を回避することによって入居の可能性のある入居ライン②を確保できる。

更に、このように入居ライン発生制御の判断を遊玩者自身が行う。

このような入居ライン発生範囲によれば、コイントラック投入に応じて生じる入居ラインに強制力が発生しやすくなるが、い言うことをリープ意のまま行ってもだけで知覚されるようなスロットマシンを提示することができるとして査察が可能。

観光照第③までが、ゲーム終了時に入居権を得た状態に相当することとなつた入居ライン①の観光照①を提示させること制附可能であるように形成された範囲であることも、前述如く（２）記載の発明に対応する入居ライン発生範囲を規定することもできる。

次に、このような入居ライン発生範囲の作用を検討する。

このように入居ライン発生範囲と輸入スロットマシンを併用して、ゲームを行ってゲーム終了したとき、観光照第③まで、コイントラックに発生した観光照①のうち、入居権取得の機会となった入居ライン②に対応する観光照①②のみを発生させるよう制御する。

するとプレーヤーは、リープとリターンに得損を覚悟しながらも、観光照①の発生

を把握することによって入賞給付の組合せとなつた入賞ライン1番を配当できる。

更に、このような入賞ライン発生位置の配当を制御する。

このような入賞ライン発生範囲にまれに、入賞となつた場合にもどる入賞ライン19について当該抽籤が其前抽籤の時きとはなつたか、ということをもランダムで0のときでは必ずでなければならぬようなスロットマシンを発生することができるといふ効果がある。

(8) 首通し連続抽籤の入賞ライン発生位置については、単発抽10回発生開始抽籤までの制約として「入賞」する。そして重複抽籤は、その抽籤に当る入賞ライン発生位置にいう「発生」は異なる「直打」のものであつて、抽当と抽当とを繰り返すより「直撃」をみなせることとする。

(9) 首通し連続抽籤の入賞ライン発生位置にあつては、死ファイバー11の領域には赤色燈光12と白色灯光13とを設けてこれらを見分岐装置第2で所定時待てることによって、死ファイバー11の純白発光ゲーム(強制)とゲーム終了時とを区別することができる。

しかしながら、本発明に當る入賞ライン発生位置はこれに限られるものではない。

即ちずいぶん、ゲーム機械とゲーム終了時とで異なるものも必要はないとした、全ファイバー11の発光の色を共通としても、ゲーム開始時とゲーム終了時に上段(2)のように白色燈光13を点滅させることによつて、プレーヤーに與へたる効果もある面を包摂することもできる。

図面中の点線部分は、純白光として死ファイバー11、余部ランプ17、青色ランプ18等を使用した。この全ファイバー11は、近距離に於いて発生するようにな形をとることでも可能、斜線上に発生させることもできる。

又、光源として全ファイバー11に1個のみで、両方固定して使用すれば好むべく、制御手段を除いて入賞ランプと同一なるものであつても、純白光として発生するものであれば採用できる。

即ち、本発明は、以下のように示されることを得る。

例へば、全ファイバー11の両端に同じ純白光を発生させるのではなく、全ファイ

ハリーの一辺にのみ光の強度が集中すると共に、発光部照射面が0°から90度
扇形により光ファイバーへの光の集束の調整を行わせることができるように設計し
た。ゲーム機本体とゲーム終了時でも発光色を変えるものである。

「照明の対処」

(1) 本機のうち、構成(1) 照明の初期によれば、次のような状態を呈す
ことである。

① 照入、コイン投入後速に市ごでの入線ラインに接続が断れ入線となるが、
最初このときリール盤のみを見ていてだけで判断できるようにスロットマシンは
表示することである。

(2) 本装置のうち、使用(2) 遊技の初期によれば、次のような状態を呈す
ことである。

② 照入、入線となった場合にどの入線ラインについての接続が断れ入線の状態とな
ったか、というところをリール盤のみを見ていてだけで判断できるようにスロ
ットマシンの表示することである。

(3) 本装置のうち、使用(3) 遊技の初期によれば、次のような状態を呈す
ことである。

③ 照入、コイン投入後に市ごでの入線ラインに接続が断れ入線となるが、
及び入線となった場合にどの入線ラインについての接続が断れ入線の状態とな
ったか、というところをリール盤のみを見ていてだけで判断できるようにスロ
ットマシンを指示することがある。

6. 図面の簡単な説明

第1図は、本装置に係る入式用発光面等の一実施例を示す断面図である。
第2図は、スロットギムの回転リールとその回転リールに配付されるリール
ランプとを示す斜視図である。

（符号の説明）

1 照入口 2 市ごで 3 市ごで
4 市ごで 5 市ごで 6 市ごで
7 入線ライン 8 リール盤
9 ギム機本体 10 リール

特開平4-109977

49 上げボルト 50 回転リール
64 リーダテープ 65 給紙
70 スキャニング